STAR WARS

BITVA O HOTH

PRAVIDLA

Vítejte u Bitvy o Hoth, rychlé bojové hry s figurkami. Ujmete se velení nemilosrdné imperiální armády nebo statečných povstaleckých sil?

Začněte přečtením této brožurky (nebo navštivte stránku www.daysofwonder.com/battleofhoth/ a zhlédněte videonávod). Pak si vyberte libovolný scénář z knihy scénářů. Doporučujeme začít s prvním a pokračovat v uvedeném pořadí, neboť byly vytvořeny se vzrůstající obtížností a složitostí.

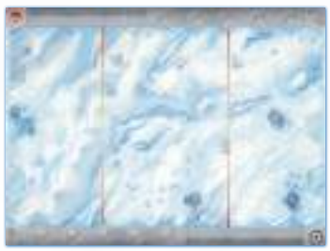
A nakonec se můžete ponořit hlouběji do konfliktu mezi Povstaleckou aliancí a Galaktickým impériem díky dvěma dynamickým kampaním. Ty nabízejí ještě bohatší herní zážitek, při němž vaše průběžná vítězství a prohry ovlivňují další bitvy a vývoj kampaně.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

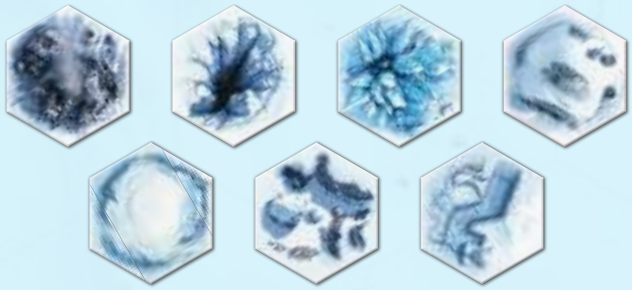
HERNÍ SOUČÁSTI

♦ **Oboustranná deska bojiště**



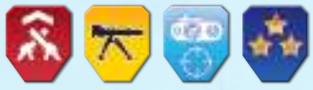
♦ **1 kniha scénářů**

♦ **Kartonové prvky, zahrnující:**



19 oboustranných hexů terénu

6 oboustranných vítězných medailí



10 odznaků jednotek zvlášního určení

3 oboustranné dílky opevnění

♦ **Kampaňový materiál:**

10 karet podpory

4 brožurky kampaní

♦ **1 sada tmavě šedých figurek armády Galaktického Impéria, zahrnující:**

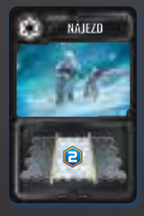
2 držáky na karty

32 figurek Snowtrooperů

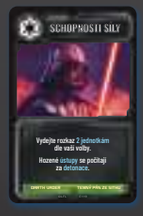
3 figurky AT-AT chodců

4 figurky imperiálních průzkumných droidů

25 karet rozkazů Galaktického impéria



16 standardních karet



9 karet velitelů

♦ **1 sada světle šedých figurek sil Povstalecké aliance, zahrnující**

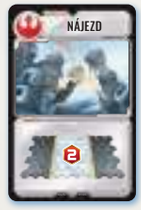
2 držáky na karty

24 figurek posádky Základny Echo

9 figurek sněžných spídrů

2 figurky povstalecké artilerie

25 karet rozkazů Povstalecké aliance



16 standardních karet

9 karet velitelů

♦ **6 útočných kostek**

♦ **1 brožurka pravidel**

♦ **3 přehledové infokarty**

- 2 infokarty pro jednotky
- 1 infokartu pro terén

PŘÍPRAVA HRY

1. Zvolte si jednu bitvu z knihy scénářů.
2. Herní plán položte doprostřed herní plochy.
3. Vyžaduje-li scénář na plán umístit nějaké hexy terénu, umístěte je.
4. Umístěte na plán figurky jednotek dle popisu přípravy daného scénáře.

Jednotku imperiální pěchoty tvoří **4 figurky snowtrooperů.**

Jednotku imperiálního vozidla tvoří **1 figurka AT-AT.**

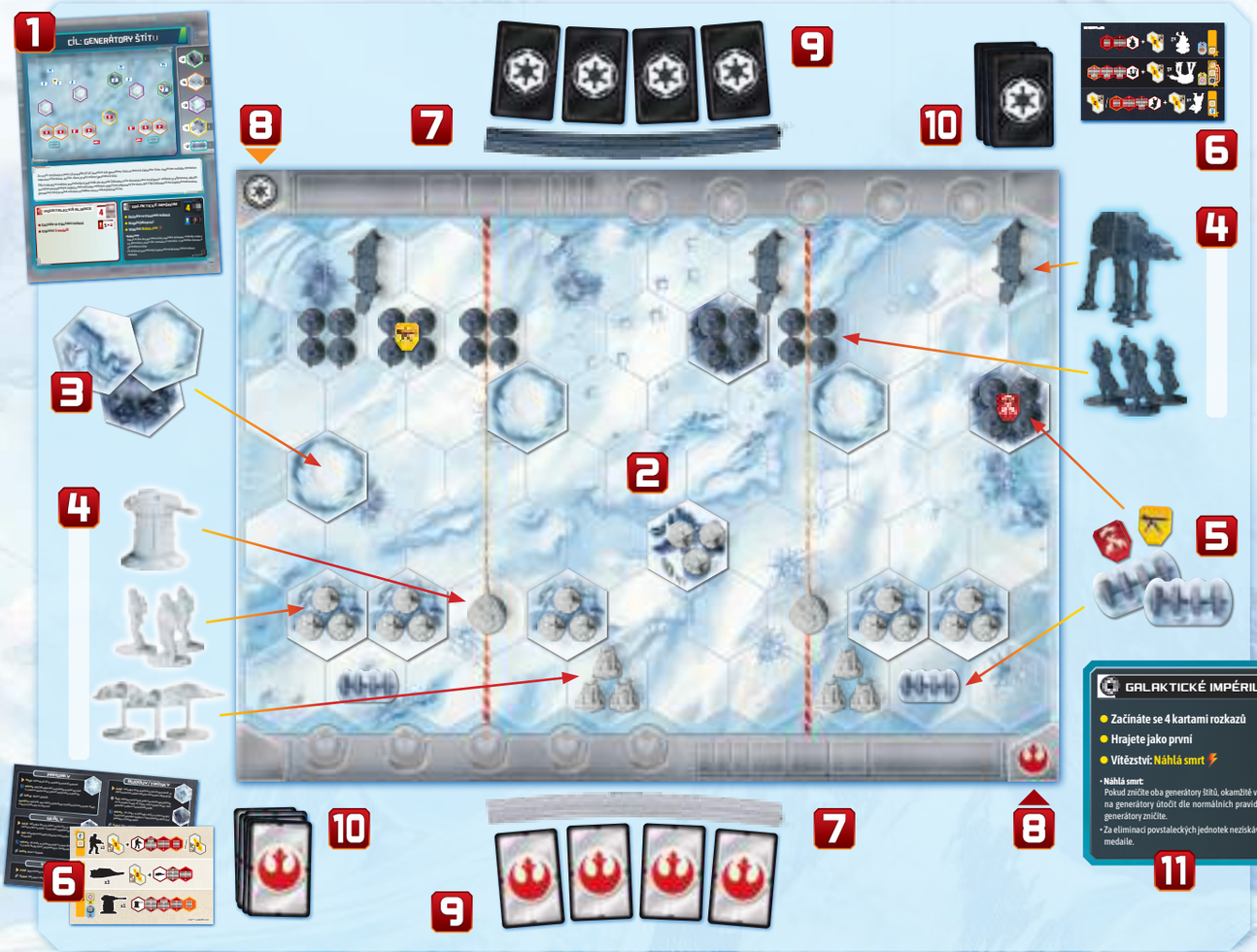
Speciální imperiální jednotku tvoří **2 figurky imperiálních průzkumných droidů.**

Jednotku povstalecké pěchoty tvoří **3 figurky posádky Základny Echo.**

Jednotku povstaleckého vozidla tvoří **3 figurky sněžných spídrů.**

Speciální povstaleckou jednotku tvoří **1 figurka artilerie.**

5. Přidělte jednotlivým jednotkám odznaky speciálních jednotek a vítězné medaile na specifické cíle na mapě, pokud to vyžadují speciální pravidla scénáře.
6. Infokarty umístěte tak, ať na ně hráči vidí.
7. Sestavte držáky na karty a umístěte je ke krajům herního plánu. Jejich použití není povinné, ale hodí se, zejména pokud hrajete v týmech více hráčů za každou stranu.
8. Každý si zvolte stranu, za kterou hrajete, a rozsaďte se odpovídajícím způsobem.
9. Každý z hráčů si vezme 16 standardních karet rozkazů pro svou stranu (případně si může každý zvolit velitele a přidat jeho 3 karty do balíčku, pokud všichni souhlasí) a pořádně si balíček rozkazů zamíchá. Pak si každý dobere tolik karet rozkazů, kolik je určeno v briefingu k danému scénáři. Všichni si je následně umístěte do držáku na karty tak, aby je soupeř neviděl.
10. Zbylé karty si všichni položte před sebe jako svůj osobní balíček, otočený lícem dolů.
11. Začínající hráč (vždy určen instrukcemi v briefingu k danému scénáři) dobere kartu a zahájí svůj první tah.



CÍL HRY

Cílem hry je obvykle jako první získat sadu vítězných medailí (většinou 4 až 5, v závislosti na vítězných podmínkách zvoleného scénáře).

V *Bitvě o Hoth* získáváte vítěznou medaili za každou nepřátelskou jednotku, která je zcela eliminována z bojiště. Medaili získáte tak, že umístíte poslední figurku takové jednotky na volné pole medaile vlevo dole na herním plánu.

V některých scénářích můžete získat další medaile ze samotného herního plánu, za obsazení a udržení určitých terénních hexů nebo cílů na bojišti.

Některé scénáře mohou mít speciální podmínky vítězství, které jsou definovány ve speciálních pravidlech těchto scénářů.

Bojiště

V této hře bojujete na herním plánu složeném z šestihranných polí (hexů, dále nazývané jen „hexy"), o velikost 7×10 polí. Bojiště je rozděleno na tři sektory pomocí červených tečkovaných čar; každý z hráčů tak má určeno levé křídlo, střed a pravé křídlo. Pokud červená čára hex půlí, je považován za součást jak středu, tak odpovídajícího křídla. Kdykoli se pravidla odkazují na hexy „základní linie", míní tím řadu hexů nejblíže danému hráči.

SCHÉMA TAHU

Každý scénář určuje, kdo je začínajícím hráčem. Poté se střídáte ve svých tazích, dokud některý z vás nedosáhne počtu vítězných medailí určeného podmínkami vítězství v daném scénáři.

Ve svém tahu proveďte následující akce v uvedeném pořadí:

1 - **ZAHRAJTE KARTU ROZKAZU** ze své ruky, lícem vzhůru.

2 - **VYDEJTE ROZKAZ.** Oznamte, kterým jednotkám vydáváte rozkaz (dle omezení určeným zahranou kartou).

3 - **POHNĚTE** s jednotkami, kterým jste vydali rozkaz, jednou po druhé, v libovolném pořadí.

4 - **ZAÚTOČTE** s jednotkami, kterým jste vydali rozkaz, jednou po druhé, v libovolném pořadí.

5 - **DOBERTE** novou kartu rozkazu.

1 Zahrajte kartu rozkazu

Jednotky mohou útočit pouze tehdy, je-li jim vydán rozkaz. To provádíte pomocí karet rozkazů, které vám umožňují vydat rozkaz jednotce nebo provést speciální rozkaz. Na začátku svého tahu zahrajte jednu kartu rozkazu ze své ruky. Položte ji před sebe a nahlas přečtěte.

Karty rozkazů jsou dvojího druhu: **sektorové karty** a **taktické karty**.

Sektorové karty

Sektorové karty vám umožňují vydat rozkaz jednotkám v jednotlivých sektorech. Vždy určují, ve kterém sektoru můžete vydávat rozkazy jednotkám, a také jakému množství jednotek.

Taktické karty

Taktické karty vám umožňují provádět speciální tahy, útočit specifickým způsobem nebo provádět speciální akce, jak je vždy uvedeno na kartě.

> ***Poznámka:*** *Na některých kartách rozkazů se dočtete*
>
> *„Pokud nemáte žádné jednotky pěchoty/vozidel .... vydejte rozkaz 1 jednotce dle vaší volby."*
>
> *Když tak učiníte, daná jednotka nezískává bonusy z dané karty rozkazu a může se nacházet kdekoli na herním plánu.*

2 Vydejte rozkaz jednotkám

Po zahrání karty rozkazu oznamte, kterým odpovídajícím jednotkám chcete rozkaz vydat.

Pouze tyto jednotky se mohou v pozdější fázi tahu pohybovat, útočit, nebo provádět speciální akce.

Jednotkám na hexu, který půlí červená čára, lze vydat rozkazy kartou z obou sektorů.

Jedné jednotce nelze vydat více než jeden rozkaz. Pokud vám karta rozkazu umožňuje vydat jednotkám v daném sektoru více rozkazů, než kolik tam máte jednotek, všechny přebytečné rozkazy jsou ztraceny. Pokud si doberete kartu rozkazu a v daném sektoru nemáte žádné jednotky, prostě ji zahrajete a doberete si novou, aniž byste vydali rozkazy.

3 Pohyb jednotek

Pohyb jednotek, kterým jste vydali rozkazy, provádíte postupně – jednu po druhé, v libovolném pořadí. Jednotka se může pohnout jen jednou za tah a nemusí se pohnout, i když jí byl vydán rozkaz.

Počet hexů, o které se může jednotka pohnout, záleží na jejím druhu. Například pěchota se může pohnout o 1 hex a stále zaútočit, nebo o 2, ale pak již útočit nemůže. Sněžný spídr se může pohnout o 3 pole a stále pak zaútočit.

Pohyb všech jednotek je podrobně popsám v Dodatku 1, na straně 8, a na infokartách jednotek.

- Vždy musíte dokončit pohyb jedné jednotky, než pohnete s další jednotkou.
- Jednotky, jimž byl vydán rozkaz, se mohou přesouvat jednoho sektoru bojiště do jiného.
- Dvě jednotky nemohou nikdy sdílet jeden hex. Jednotka se nikdy nemůže pohnout přes hex s jinou jednotkou.
- Nikdy nemůžete oddělit jednotlivé figurky z jednotky. Jednotka se musí pohybovat najednou.
- Jednotky, které ztratily část figurek, se nikdy nemohou spojit s jinými stejného druhu.
- Některé vlastnosti terénu ovlivňují pohyb jednotek a mohou jednotce znemožnit pohnout se o celý povolený počet hexů nebo útočit. (viz *Dodatek* 2, str. 10).
- Pravidla pro pohyb při ústupu se mohou od klasických jemně lišit (viz *odstavec Ústup*, str. 7).

4 Útok

Jakmile je ukončen pohyb všech jednotek, zkontrolují se a následně vyhodnotí případné útoky; opět jedna jednotka po druhé, v libovolném pořadí.

Abyste zaútočili na nepřátelskou jednotku, hodíte určitým počtem útočných kostek. Počet závisí na útočící jednotce, vzdálenosti útoku a případných ochranných vlastnostech terénu (viz *Průběh útoku* níže).

- Za normálních okolností útočí jednotka jen jednou za kolo.
- Jednotka, jíž byl vydán rozkaz, nemusí útočit.
- Jednotka nesmí rozdělit své útočné kostky proti více cílům.
- Pokud jednotka utrpěla ztráty, nijak to neovlivňuje její počet útočných kostek. I kdyby v ní zbyla jen jedna figurka, pořád má palebnou sílu celé jednotky.
- Jednotka, která útočí na cíl na sousedním hexu, se nachází v tzv. **Boji na blízko**.

Průběh útoku

Abyste zaútočili, proveďte následující:

1 - **Ohlašte,** se kterou jednotkou útočíte, a na který cíl.

- **Zkontrolujte dostřel:** Ověřte, že je cíl v dostřelu.
- **Zkontrolujte dohled:** Ověřte, že útočící jednotce nebrání nic v dohledu na cíl.

Ve svém tahu hráč za Povstaleckou alianci zahraje kartu, která mu dovoluje vydat rozkaz 3 jednotkám v prostředním sektoru. Aktivuje tím tyto 2 jednotky pěchoty a 1 jednotku sněžných spídrů.

1 Přesune jednotku pěchoty nalevo o 1 hex blíže imperiální pěchotě na hexu se skalami.

2 Hráč za povstalce by dále chtěl přesunout druhou jednotku pěchoty do hexu zákopů. Nicméně, jednotka se nikdy nemůže pohnout přes pole s jinou, tím pádem jsou zákopy mimo dosah pěchoty (vzdálené 3 hexy). Proto v prvním kroku pohne s jednotkou sněžných spídrů a využije její pohyb (0–3 hexy), aby se s ní dostal co nejblíže druhé imperiální pěchotě.

3 Nyní je cesta volná, a druhá povstalecká jednotka pěchoty se může pohnout o 2 hexy do zákopů. Protože se ale pohnula o 2 hexy, nemůže již v tomto tahu útočit.

2 - **Spočtěte, kolika útočnými kostkami budete házet,** na základě typu jednotky a vzdálenosti k cíli.

3 - **Aplikujte modifikátory za terén,** pokud se uplatňují. Odpovídajícím způsobem uberte počet kostek.

4 - **Vyhodnoťte útok:** Hoďte útočnými kostkami a vyhodnoťte padlý výsledek.

Dostřel

Dostřel jednotky je určován podobně, jako na následujícím příkladu:

Toto je dostřel jednotky pěchoty. Ukazuje, že jednotka pěchoty může útočit na cíl až 3 hexy vzdálený. Pokud útočí na jednotku na sousedním hexu, jde o boj na blízko a hází 3 kostkami, pokud je cíl 2 hexy vzdálen, pak 2 kostkami, a konečně pouze 1 kostkou na cíl 3 hexy vzdálený. Toto je základní počet útočných kostek jednotky, s každým hexem vzdálenosti k cíli ponížený o 1 (3,2,1).

Dostřel všech jednotek je podrobně popsán v *Dodatku* 1, str. 8.

Když se vrátíme k předešlému příkladu, ze tří jednotek, které se pohybovaly, mohou útočit dvě. Povstalecká pěchota vlevo (dostřel 3/2/1) bude v základu házet 3 kostkami proti imperiální pěchotě na skále. Sněžné spídry (dostřel 4/2) budou házet 4 kostkami. Povstalecká pěchota na hexu zákopů se pohnula o 2 hexy, takže v tomto tahu nemůže útočit.

Dohled

Všechny jednotky musí mít cíl svého útoku v dohledu, tedy na něj musí vidět.

Představte si čáru spojující střed hexu, kde se nachází útočící jednotka, a střed hexu, kde se nachází její cíl. Pokud tato pomyslná spojnice prochází hexem obsahujícím překážku, je dohled znemožněn. Překážky zahrnují:

- Jednotky (spřátelené i nepřátelské),
- hexy terénu a budov, které se za překážky počítají (viz *Dodatky* 2 a 3, str. 10). Pokud se útočník nebo cíl nacházejí na hexu terénu, nikdy jim v dohledu nebrání.

Poznámka: *Detailnější popis pravidel pro dohled najdete v Dodatku 7 – Speciální případy (str. 12).*

Dohled mezi těmito dvěma jednotkami pěchoty je znemožněn hexem se skalami.

Modifikátory terénu

Každý typ terénu poskytuje jednotkám na něm unikátní výhody a ochranu. Všechny jsou podrobně popsány v *Dodatku* 2 (str. 10). Vždy se podívejte na danou stránku nebo na odpovídající pomocnou kartu a upravte počet kostek podle ochranných vlastností terénu.

Tyto modifikátory mohou mít podobu ochrany jednotky, která se **nachází na** daném terénu, například jednotka pěchoty útočící na nepřítele stojícího na hexu se skalami bude házet počtem kostek o 1 nižším.

Mohou mít ale také podobu omezení útoku, včetně postihů k útoku pro jednotku útočící **z daného terénu**, kupříkladu jednotka vozidla útočící z hexu budovy utrpí postih odebrání 2 kostek od celkového počtu.

Ochranné vlastnosti a postihy k útoku jsou kumulativní, tzn. že jejich hodnoty se sčítají.

Vyhodnocení útoku

Hoďte útočnými kostkami. Nejdříve vyhodnoťte zásahy, poté případné ústupy.

Zásah

Útočící jednotka zaznamená úspěšný zásah za každý symbol na kostce shodný z cílenou jednotkou. Každá „detonace" pak znamená 1 zásah jakéhokoli druhu jednotky.

Za každý zásah utrpí cíl útoku 1 ztrátu a je z něj odstraněna 1 figurka. Jakmile odstraníte poslední figurku z jednotky,útočící hráč ji umístí na prázdné pole medaile na své straně herního plánu.

Pokud útočník zaznamená více zásahů, než má cíl figurek, nadbytečné zásahy propadají.

Ikonka pěchoty:
1 zásah jednotky pěchoty
(snowtroopeři nebo posádka Základny Echo).

Ikonka vozidla:
1 zásah jednotky vozidla
(AT-AT nebo sněžné spídry).

Detonace:
1 zásah jakéhokoli druhu jednotky
(pěchota, vozidlo, speciální).

Ikonka křížku:
Nejde o zásah, útok skončil neúspěchem.

Každý výsledek, který se neshoduje s druhem cíle a nejde o detonaci nebo ústup, pokládejte za neúspěch.

Ústup

Ikonka ústupu:
Po vyhodnocení všech zásahů a ztrát vyhodnoťte ústupy.

Za každý ústup hozený při útoku na daný cíl musí cíl útoku ustoupit o 1 hex směrem ke své základní linii. Dva hozené ústupy = 2 hexy, a tak dále.

Hráč ovládající ustupující jednotku se rozhodne, kam jednotka ustoupí, dle následujících pravidel:

- Není-li určeno jinak speciálními pravidly scénáře, jednotka vždy ustupuje k základní linii hráče, který ji ovládá.
- Terénní omezení pohybu se při ústupu neuplatňují, ustupující jednotka se může tedy pohnout skrze trosky nebo skály, aniž by se zde musela zastavit. Nicméně, neprostupným terénem nelze projít nikdy, tedy ani při ústupu.
- Jednotka nikdy nesmí ustoupit na (nebo ustupovat skrz) hex obsahující jinou jednotku (jedno zda spřátelenou, nebo nepřátelskou).
- Pokud by byla jednotka donucena k ústupu mimo herní plán, nebo nemá kam ustoupit, utrpí 1 ztrátu za každý ústupový pohyb, který nemůže provést.
- Některé druhy terénu umožňují některým jednotkám ignorovat 1 ústup hozený proti nim.
- Nemůžete si zvolit, že namísto ústupu dobrovolně ztratíte figurku, pokud existuje pro jednotku volná cesta k ústupu za všechny proti ní hozené ikonky ústupu.

5 Dobrání karty rozkazu

Po vyhodnocení všech zásahů a ústupů odhoďte použitou kartu rozkazu lícem vzhůru na odhazovací hromádku vedle svého balíčku a doberte další kartu. Váš tah končí.

Pokud vám dojdou karty v balíčku, odhazovací hromádku zamíchejte a vytvořte nový dobírací balíček.

1 Hráč za Povstaleckou alianci se rozhodne první zaútočit jednotkou pěchoty. Ztráty nijak palebnou sílu neovlivňují, takže jednotka útočí na sousední hex 3 kostkami. Ale pozor – imperiální pěchota se nachází na hexu se skalami, které poskytují ochranu (-1 kostka proti útoku pěchoty). Povstalecká pěchota tedy hází dvěma kostkami a hodí neúspěch a detonaci. To znamená jeden zásah, imperiální pěchota přijde o 1 figurku. Nepadl žádný ústup, tím pádem je vyhodnocení tohoto útoku u konce a přecházíme k dalšímu.

2 Sněžné spídry házejí proti nepříteli na sousedním hexu 4 kostkami. Padne na nich 1 vozidlo, 2 pěchoty a 1 ústup. Vozidlo znamená neúspěch, 2 pěchoty znamenají 2 zásahy. Imperiální jednotka pěchoty přichází o 2 figurky.

3 Protože padl 1× ústup, přeživší jednotka pěchoty, které zbyly 2 figurky, ustoupí o 1 hex směrem k základní linii hráče za Impérium. Tento hráč si zvolí, na který hex se přesune. Tím končí fáze útoku.

DODATEK

1/ JEDNOTKY

Standardní jednotky

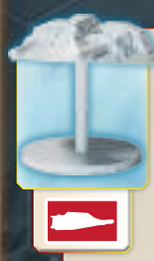
Standardní jednotky se řídí pravidly popsanými na předchozích stranách, případně mají svá speciální pravidla. Pozorně si prostudujte přehled níže.

JEDNOTKY POVSTALECKÉ ALIANCE

POSÁDKA ZÁKLADNY ECHO
Druh: pěchota

Počet figurek • 3
Pohyb • 0–1 hex a následný útok, nebo 2 hexy bez útoku.

Útok	Zasažena při
3 2 1	



SNĚŽNÉ SPÍDRY
Druh: vozidlo (létající)

Počet figurek • 3
Pohyb • 0–3 hexy. Může se pohybovat na hexy ledových puklin.

Útok	Zasažena při
4 2	

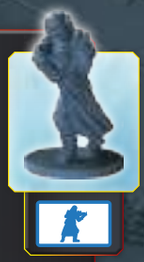
POVSTALECKÁ ARTILERIE
Druh: speciální (artilerie)

Počet figurek • 1
Pohyb • Nemůže se pohybovat.

Útok	Zasažena při
4 3 2 1	

• Jednotky povstalecké artilerie ignorují veškeré proti nim hozené ústupy.
DŮLEŽITÉ: Zničení této jednotky nepřináší vítěznou medaili.

JEDNOTKY GALAKTICKÉHO IMPÉRIA



SNOWTROOPEŘI
Druh: pěchota

Počet figurek • 4
Pohyb • 0–1 hex a následný útok, nebo 2 hexy bez útoku.

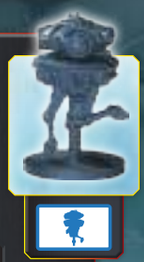
Útok	Zasažena při
3 2 1	

AT-AT
Druh: vozidlo

Počet figurek • 1
Pohyb • 0–1 hex. Nemůže se pohybovat na hexy pahorků.

Útok	Zasažena při
3 3 3	

• Zasažena při: Vozidlo nebo detonace, všechny kostky se zásahy musíte vzít a provést **potvrzovací hod**: AT-AT je zničeno pouze, pokud padne alespoň 1 detonace.
• AT-AT ignorují veškeré proti nim hozené ústupy.
• Na AT-AT se nikdy neuplatňují ochranné vlastnosti terénu.



IMPERIÁLNÍ PRŮZKUMNÍ DROIDI
Druh: speciální (droid)

Počet figurek • 2
Pohyb • 0–2 hexy.

Útok	Zasažena při
2 1	

DŮLEŽITÉ: Zničení této jednotky nepřináší vítěznou medaili.

Jednotky zvláštního určení

Jednotky zvláštního určení hrají roli v některých scénářích. Jejich umístění je určeno pravidly scénáře a na herním plánu jsou odlišeny odznaky. Chovají se stejně, jako standardní jednotky, ale mají další speciální vlastnosti popsané níže. Jednotka nemůže mít nikdy přidělen více, než jeden odznak jednotek zvláštního určení.

Přepadové oddíly (pěchota)

Tyto speciální jednotky jsou extrémně vycvičeny pro boj v nepříznivých až nepřátelských podmínkách, nade vše vynikají v boji na blízko.

Po vyhodnocení boje na blízko, pokud jednotka přepadového oddílu zcela eliminovala nepřátelskou jednotku nebo ji přinutila k ústupu, může taková jednotka provést **průlom**: Pohne se na právě uvolněný hex a zaútočí znovu.

- Přepadový oddíl může provést jen jeden průlom za tah.
- Útok po průlomu musíte dokončit, teprve pak můžete vyhodnocovat útok další jednotkou.
- Pro průlom stále platí omezení pohybu a útoku vlastnostmi terénu. Například, pokud přepadový oddíl provede průlom na hex s troskami, znovu již útočit nemůže.
- Útok při průlomu může cílit na jednotku, kterou má v dostřelu.

E-Web blaster (pěchota)

Instalován **Přesunován**

Tento těžký opakovací blaster umí způsobit značné škody. Vojáci nicméně potřebují po jeho přesunu čas na přípravu…

- Jednotka E-Web blasteru začíná hru otočena stranou „instalován“ vzhůru.
- Poté, co jí byl vydán rozkaz a **pohnula se**, otočte žeton na stranu „přesunován“.
- Poté, co jí byl vydán rozkaz a **nepohnula se**, otočte žeton na stranu „instalován“.

Jednotka E-Web blasteru stranou „přesunován“ vzhůru se chová jako normální jednotka pěchoty.

Jednotka E-Web blasteru stranou „instalován“ vzhůru může při každém útoku jednou přehodit všechny útočné kostky.

Zvědové (pěchota)

Tyto speciální jednotky mohou poskytnout výhodu v boji spřáteleným jednotkám poskytnutím informací o nepřátelských pozicích.

Když je jednotka zvědů na hexu pahorku a dohlédne (nezávisle na vzdálenosti) na nepřátelskou jednotku, všechny další spřátelené jednotky útočící na takovou jednotku hází 1 kostkou navíc.

Elitní oddíly (pouze pěchota)

Jednotky veteránů, které plně chápou a využívají výhody schopností zvýšené pohyblivosti po bojišti.

Jednotky elitních oddílů pěchoty se mohou pohnout o 0–2 hexy a stále mohou zaútočit. Nicméně, pořád pro ně platí terénní omezení pohybu či útoku.

Elitní letky (pouze sněžné spídry)

Elitní letky sněžných spídrů jsou složeny z těch nejlepších pilotů Povstalecké aliance.

Elitní letky sněžných spídrů začínají se 4 figurkami namísto 3.

2/ TERÉN

Pahorky

Pohyb • Na pahorky nesmí vstoupit jednotky AT-AT. Ostatní jednotky bez omezení.

Útok • Bez omezení.

Ochrana • Při útoku na jednotku na pahorku hází jednotka o 1 útočnou kostku méně, pokud není na jiném pahorku sama.

Dohled • Pahorky brání ve výhledu.

Special • Dohledu mezi dvěmi jednotkami na pahorcích brání pouze jiné jednotky na pahorcích, nebo séraky (viz *dodatek* 7, str. 12).

Budovy/Trosky

Pohyb • Jednotka, která vstoupí na hex budov/trosek, se zde musí zastavit a dále nepokračuje.

Útok • Jednotka, která se v tomto tahu přesunula na budovy/trosky, nesmí v tomto tahu útočit. Jednotka vozidla útočící z hexu budov/trosek hází o 2 útočné kostky méně.

Ochrana • Při útoku na jednotku nepřítele nacházející se na hexu budov/trosek hází jednotka pěchoty či speciální jednotka o 1 útočnou kostku méně, a jednotka vozidla o 2 kostky méně.

Dohled • Budovy/trosky brání v dohledu.

Skály

Pohyb • Jednotka, která vstoupí na hex skal, se zde musí zastavit a dále nepokračuje.

Útok • Jednotka, která se v tomto tahu přesunula na skály, nesmí v tomto tahu útočit.

Ochrana • Při útoku na jednotku nepřítele nacházející se na hexu skal hází jednotka pěchoty či speciální jednotka o 1 útočnou kostku méně, a jednotka vozidla o 2 kostky méně.

Dohled • Skály brání v dohledu.

Zákopy

Pohyb • Bez omezení.

Útok • Bez omezení.

Ochrana • Při útoku na jednotky pěchoty nacházející se na hexu zákopů všechny jednotky házejí o 1 útočnou kostku méně. Jednotka pěchoty v zákopech také může navíc ignorovat 1 symbol ústupu proti ní hozený. Jiné druhy jednotek zde žádnou ochranu nepožívají.

Dohled • Zákopy nebrání v dohledu.

Séraky

Pohyb • Séraky jsou vždy **neprostupným** terénem.

Dohled • Séraky vždy brání v dohledu.

Ledové pukliny

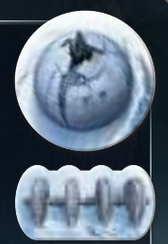
Pohyb • Ledová puklina je vždy **neprostupným** terénem, s výjimkou létajících jednotek, jako jsou sněžné spídry.

Dohled • Ledová puklina nebrání v dohledu.

3/ OPEVNĚNÍ

Opevnění jsou dílky terénu, které jsou umístěny na herním plánu u určitých scénářů dle pokynů při přípravě. Může na ně útočit a lze je zničit, ale **nikdy je nepovažujte za jednotky**.

Generátor štítu / Iontové dělo



Pohyb • generátor štítu a iontové dělo jsou vždy **neprostupným** terénem.

Ochrana • generátor štítu a iontové dělo využívají výhody hexu terénu, na kterém jsou umístěny.

Dohled • generátor štítu a iontové dělo brání v dohledu.

4/ CÍLE

Shrnutí dalších možných podmínek vítězství a způsobů, jak získat vítězné medaile během hry.

DOČASNÁ medaile

Vítěznou medaili na tomto hexu cíle seberte a ponechte si ji pouze do té doby, dokud se na hexu nachází jednotka vaší strany. Pokud jednotka hex jakkoli opustí (pohyb, ústup, eliminace), medaili okamžitě vrátíte zpět.

TRVALÁ medaile

Vítěznou medaili na tomto hexu cíle seberte, jakmile na hex vstoupí jednotka vaší strany. i když vaše jednotka později hex opustí, medaili vracet nemusíte.

NÁHLÁ SMRT

Jakmile odpovídající strana splní podmínky pro Náhlou smrt (definovány v popisu scénáře), hra okamžitě končí a hráč za tuto stanu vyhrává.

5/ HRA S KARTAMI VELITELŮ

Bitva o Hoth obsahuje 6 sad karet velitelů: pro Impérium to jsou Darth Vader, Maximilian Veers a Firmus Piett, pro Povstaleckou alianci Leia Organa, Luke Skywalker a Han Solo.

Pokud chcete hrát Bitvu o Hoth s pomocí velitelů, každý z hráčů si vybere jednoho za svou frakci a zamíchá jeho či její tři karty do svého balíčku. Všechny jsou taktickými kartami a budete je zahrávat stejně jako standardní karty.

6/ TÝMOVÝ REŽIM PRO 3–4 HRÁČE

Bitva o Hoth umožňuje hrát také se dvěma hráči na jedné či obou stranách.

1- Vytvořte týmy

Vytvořte dva týmy až o dvou hráčích. Pokud jste jen 3, tým dvou hráčů bude hrát proti zbylému jednomu hráči.

V každém dvoučlenném týmu si zvolte, kdo bude začínajícím hráčem, a ten se usadí nalevo. Každý z hráčů si vezme jeden segment držáku na karty.

2- Příprava hry

Připravte scénář jako obvykle, s následujícím rozdílem v kroku 9:

- Pokud za stranu hraje jeden hráč, řídí se standardními instrukcemi.
- Hrají-li za stranu dva hráči, zamíchejte všechny karty rozkazů a **každému** rozdejte 8 karet lícem dolů coby jejich osobní balíčky. Pak si každý z hráčů dobere polovinu počtu karet (zaokrouhleno nahoru) určeného scénářem, který hrajete a umístí si je do svého segmentu držáku na karty nebo si je vezme do ruky.
- Jestliže hrajete s veliteli, **každý** z hráčů si přidá 3 karty velitele do svého balíčku **až po rozdělení** na dva půlbalíčky, znovu svůj půlbalíček zamíchá a teprve poté si dobere své karty.
- Když jeden z hráčů za Impérium zahraje kartu Flotila do útoku!, aktivní hráč může zahodit až 3 karty rozkazů. Poté si dobere tentýž počet karet, kolik odhodil, plus jednu navíc. Jeho spoluhráč následně může odhodit až 3 karty rozkazů a dobere si tolik karet, kolik odhodil.

3- Herní tah

Během hry se strany střídají v tazích, počínaje stranou určenou v pravidlech daného scénáře, nehledě na počet hráčů v týmu. V rámci týmu se nicméně hráči v tazích střídají.

Poznámka: Hráč v týmu, který právě hraje tah, se nazývá aktivním hráčem.

Ve hře 4 hráčů zahájí hru první hráč zahajujícího týmu, po něm hraje první hráč druhého rýmu, pak následuje druhý hráč zahajujícího týmu a nakonec bude hrát druhý hráč druhého týmu.

Ve hře 3 hráčů, hraje osamocený hráč vždy po každém tahu jednoho z hráčů z dvojčlenného týmu.

Například: *Ve scénáři, kde hraje jeden hráč za Impérium proti dvěma za Povstalce, a Povstalci hru zahajují, budou první 4 tahy vypadat takto: 1. povstalecký hráč – hráč za Impérium – 2. povstalecký hráč – hráč za Impérium, atd.*

Platí normální pravidla pro herní tahy, s následujícími výjimkami pro dvojčlenné týmy:

- Aktivní hráč může hrát jen kartu rozkazu ze své vlastní ruky.
- Na konci tahu aktivního hráče odhodí zahranou kartu na osobní odhazovací hromádku a dobere si novou ze svého osobního (půl)balíčku.
- Hráči v jednom týmu si mohou navzájem ukazovat své karty rozkazů a mohou diskutovat svou strategii a plány, ovšem toto musí činit nahlas – aby je druhá strana slyšela. Aktivní hráč má poslední slovo v tom, co nakonec ve svém tahu učiní.

7/ SPECIFICKÉ PŘÍPADY

Dohled podél hran hexů

Když kontrolujete dohled mezi dvěma jednotkami, linie dohledu (spojnice středů hexů, kde jednotky stojí) může probíhat po hraně jednoho nebo více hexů s překážkami, aniž by jimi procházela. V takovém případě:

- Dohled není omezen, pokud se oba (či více) hexů s překážkami nacházejí na jedné straně spojnice (viz příklady 1 a 2 níže).
- V dohledu je zabráněno, pokud se hexy s překážkami nacházejí po obou stranách spojnice.

Ze tří jednotek imperiální pěchoty v dostřelu vidí povstalecká jednotka artilerie na dvě.

Případ 1: Linie dohledu probíhá pouze podél jednoho hexu skal, takže v dohledu bráněno není.

Případ 2: Linie dohledu probíhá podél dvou hexů s překážkami (spřátelená jednotka a pahorek), ale obě jsou na jedné straně, tedy v dohledu nebrání.

Případ 3: Linie dohledu probíhá podél dvou hexů s překážkami (skály a pahorek) a každý je na jiné straně linie, tedy je v dohledu zabráněno.

Dohled a okraje bojiště

Poloviční hexy na okraji bojiště se také v tomto případě počítají za překážky bránící v dohledu.

Linie dohledu zde probíhá mezi dvěma hexy s překážkami (okraj bojiště vlevo, povstalecká pěchota vpravo). Proto je dohled blokován.

Linie dohledu na pahorcích

Pro jednotky na pahorcích se určování dohledu maličko liší. **Pokud stojí obě jednotky na pahorcích**, v dohledu jim brání pouze:

- Jiné jednotky na pahorcích,
- séraky.

Pokud stojí na pahorku pouze jedna z jednotek, platí normální pravidla pro dohled.

1 Mezi povstaleckou pěchotou na pahorku a imperiální pěchotou na hexu bez pahorku se dohled určuje dle normálních pravidel, a tedy skály v dohledu brání.

2 Poté, co se imperiální pěchota také přesunula na pahorek, skály již v dohledu nebrání, a nebrání v něm ani pahorek mezi.

3 V dohledu jim zabrání pouze hex séraku nebo, jako zde, jednotka nacházející se také na pahorku (zde druhá povstalecká pěchota).

Autoři - Richard Borg a Adrien Martinot
Ilustrace - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti a Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder a logo Days of Wonder jsou registrované ochranné známky společnosti Asmodee North America a Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Všechna práva vyhrazena.